

# HACKER™

Designed by  
**STEVE CARTWRIGHT**  
Computer Graphics Consultant  
**HILARY MILLS**

Produced by  
**BRAD FREGGER**

This program simulates the experience of being a computer hacker and is intended solely for entertainment purposes. Activision in no way endorses or condones any activities associated with gaining illegal entry to computer networks or files.

## LOADING INSTRUCTIONS

### COMMODORE 64™

#### Cassette

Make sure that all peripheral equipment such as disk drives are disconnected.  
Press down the SHIFT key. Without releasing the SHIFT, press down the RUN/STOP key. Release the RUN/STOP key and then the SHIFT key.  
Your TV will read "Press play on tape". Please follow these instructions. When the title screen appears, please press the STOP on your cassette recorder.

#### Disk

Please make sure that all peripheral equipment such as cassette players are disconnected, and that only your disk drive is connected.  
TO LOAD YOUR DISK: Insert disk, label side up. Turn computer and disk drive on. Type: LOAD"" 8,1 and press RETURN.

### ATARI 800 XE, XL, 130 XE™

#### Cassette

Before you load the cassette into your tape recorder, please make sure that you have disconnected all peripheral equipment such as disk drives.  
Press PLAY on the tape recorder. Hold down the START and OPTION keys on your ATARI computer while turning on your machine. After you have heard a "beep" press the RETURN key. Your program will start loading. This should take several minutes.

#### Disk

Your 800 should be off and with no peripherals except your disk drive attached. Turn on your disk drive. Place diskette into drive one. Hold down the OPTION key. Turn on your Atari® 800 computer. The game will automatically load from this point on.

### AMSTRAD 464™

#### Cassette

Place the cassette in the recorder and rewind to the beginning. Hold down the [CONTROL] key and press the small [ENTER] key. Press [PLAY] on the cassette recorder, then any key. The program will then load.

- Commodore 64™ and 128™ are trademarks of Commodore Electronics Ltd.
- Atari® is a trademark of Atari Corp.
- Amstrad 464™ is a trademark of Amstrad Consumer Electronics P.L.C.

Other computer games often have lengthy instructions to explain how the game is played.

Hacker™ is not like other computer games.

We've told you how to load the program: everything else is up to you. A real-life hacker would proceed by trial and error: and that's how you play this game. The only tip we'll give you is, don't play Hacker™ like a standard adventure. You'll get further, faster, if you just try things out, instead of trying to decide what the next most logical step would be.

So start hacking!

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

### COMMODORE 64/128™

#### Cassette

Assurez-vous que tout l'équipement accessoire est débranché et que votre bande est au début.  
Appuyez sur la touche SHIFT. Sans la relâcher, appuyez sur la touche RUN/STOP. Relâchez la touche RUN/STOP, puis la touche SHIFT.  
Votre écran affichera: "Press play on tape". Veuillez suivre ces instructions. Lorsque l'écran de titres apparaîtra, veuillez appuyer sur la touche STOP de votre lecteur de cassette.

#### Disque

Vérifiez que tous les périphériques tels que magnétophones et imprimantes sont débranchés et que seul le lecteur de disquettes est raccordé à l'appareil.  
POUR CHARGER VOTRE DISQUE: Insérez le disque, étiquette dirigée vers le haut. Mettez l'ordinateur et le lecteur de disque en marche. Tapez: LOAD "" 8,1 et appuyez sur RETURN.

### ATARI 800 XE, XL, 130XE™

#### Cassette

Débranchez tous les périphériques tels que lecteurs de disquettes et imprimantes.  
Appuyez sur la touche PLAY du lecteur de cassette. Maintenez la touche START et touches OPTION abaissées sur l'ordinateur ATARI tout en mettant votre machine en marche. Après avoir entendu le bip, appuyez sur la touche RETURN. Votre programme se mettra en route. Cela devrait prendre quelques minutes.

#### Disque

Vérifiez que votre Atari® 800 est à l'arrêt et qu'aucun périphérique, sauf le lecteur de disquette, est raccordé. Mettez votre lecteur de disquette en marche. Insérez la disquette dans le lecteur numéro 1. Continuez à appuyer sur la touche OPTION. Allumez l'Atari® 800. Le jeu commence alors à se charger.

### AMSTRAD 464™

#### Cassette

#### POUR COMMENCER

Placez la cassette dans l'enregistreur et rebobinez-la jusqu'au début. Maintenez la touche de [CONTROLE] abaissée et appuyez sur la petite touche

[INTRODUCTION]. Appuyez sur la touche

[MARCHE] de l'enregistreur à cassette, puis sur n'importe quelle touche pour charger le programme.

Des instructions très complètes sur l'utilisation de nos logiciels vous sont toujours données dans la plupart des cas.

Ce n'est pas le cas pour "HACKER™".

Nous vous indiquons comment charger le programme, c'est tout. Tout le reste est laissé à votre complète initiative. A nous de décider et de juger.

Un vrai "craqueur" procédera par essai, par erreur, et c'est ce que vous vous devez de faire pour "HACKER™" le seul "true" qui vous sera donné est "ne jouez pas avec "HACKER™" comme un jeu d'aventure ordinaire. Vous vous y perdrez tout de suite, au lieu d'essayer de décider ce que devra être en toute logique l'étape suivante.

We would like to hear from you so we can keep you informed of upcoming home computer software from Activision. Please fill in the card on the reverse side, place in a stamped envelope and mail to the address below.

ACTIVISION (U.K.) LTD.  
15 Harley House  
Marylebone Road  
Regents Park,  
London NW1 5HE  
© 1985 ACTIVISION, INC.



Name

Address

Postcode

Type of home computer (please tick box)

☐

COMMODORE 64

☐

ATARI HOME COMPUTERS

☐

AMSTRAD 464

## LADEANLEITUNG

**COMMODORE 64™****Kassette**

Vergewissern Sie sich, daß keine Peripheriegeräte angeschlossen sind und daß das Kassettenband bis zum Anfang zurückgespult ist.

Drücken Sie die SHIFT-Taste. Ohne die SHIFT-Taste loszulassen, drücken Sie die RUN/STOP-Taste. Lassen Sie die RUN/STOP-Taste los und dann die SHIFT-Taste.

Auf dem Bildschirm lesen Sie dann: "Press play on tape" (drücken Sie die PLAY-Taste auf der Kassette). Bitte befolgen Sie diese Anweisungen. Wenn der titel-Bildausschnitt erscheint, drücken Sie den STOP Ihres Kassettenrekorders.

**Diskette**

Achten Sie darauf, daß außer dem Diskettenlaufwerk keine anderen Peripheriegeräte wie z.B. Kassetten-recorder und Drucker angeschlossen sind.

**DAS LADEN DER DISKETTE:** Legen Sie die Diskette ein mit dem Etikett nach oben gerichtet. Schalten Sie den Computer und das Plattenlaufwerk ein. Tippen Sie: LOAD "", 8;1. und drücken Sie RETURN.

**ATARI XE,XL, 130 XE™****Kassette**

Bitte prüfen Sie ob der Anschluß sämtlicher Peripheriegeräte wie z.B. von Diskettenlaufwerken und Druckern gelöst ist.

Die PLAY-Taste (START) des Bandgeräts drücken, dann bei heruntergehaltener START-Taste und OPTION Taste des ATARI-Computers denn Computer einschalten. Nach Erönen eines Pieptons die Rücklauffaste. RETURN drücken, woraufhin der einige Minuten währende Ladevorgang des Programms einsetzt.

**Diskette**

Der 800 sollte ausgeschaltet und außer dem Diskettenlaufwerk sollten keine Peripheriegeräte angeschlossen sein. Diskettenlaufwerk einschalten. Diskette in das Laufwerk eins einlegen. Drücken Sie die OPTION Tasten. Atari® 800 Computer einschalten. Von hier ab wird das Spiel automatisch geladen.

**AMSTRAD 464™****Kassette**

Legen Sie die Kassette in den Rekorder ein und spulen Sie sie bis zum Anfang

zurück. Halten Sie die **CONTROL** -Taste nieder und drücken Sie die kleine

**ENTER** -Taste. Drücken Sie die **PLAY**

-Taste Ihres Programmrekorders und danach eine beliebige Taste. Das Programm wird dann geladen. Nach ein paar Sekunden wird der Programmtitle erscheinen. Nach ein bis zwei Minuten wird das vollständige Titelbild ungefähr vier Minuten lang angezeigt.

Viele Computerspiele haben sehr umfangreiche Bedienungs- anleitungen.

Nicht so Hacker™. Denn Hacker™ ist anders als andere Computerspiele.

Wir sagen ihnen lediglich, wie das Programm zu laden ist. Alles andere muessen sie, wie ein richtiger Hacker™, selbst herausfinden.

Einen Tip wollen wir ihnen jedoch geben: spielen sie Hacker™ nicht wie ein herkömmliches Abenteuerspiel. Sie kommen viel schneller voran, wenn sie in guter alter Hacker™-manier ausprobieren und herumexperimentieren und nicht staendig ueber den naechsten logischen Schritt nachdenken.

Viel Spass beim 'Hacken'.

## LAADINSTRUCTIES

**COMMODORE 64/128™****Cassette**

Overtuigt u zich er eerst van dat alle randapparatuur is afgekoppeld en dat uw cassette band tot het begin is teruggedraaid.

Druk de SHIFT-toets in. Zonder de SHIFT los te laten, drukt U de RUN/STOP-toets in. Laat de RUN/STOP-toets los en vervolgens de SHIFT-toets. Op Uw beeldscherm leest U dan: "Press PLAY on tape" (druk PLAY op cassetterecorder in). Volgt U deze aanwijzingen! Als het titelbeeld verschijnt, drukt U op de STOP van Uw cassetterecorder.

**Disk**

Overtuigt u ervan dat alle aanverwante apparatuur, zoals cassettespelers en printers, losgekoppeld is en dat alleen de disk drive is aangesloten.

HET LADEN VAN UW DISK: De disk inschuiven met het etiket naar boven gekeerd. Zet dan de computer en de disk drive aan. Typ in: LOAD "", 8,1 en druk op RETURN.

**ATARA 800,XE,XL, 130 XE™****Cassette**

Schakel alle randapparatuur uit voordat u de cassette laadt.

Druk PLAY van de cassetterecorder in. Houdt de START en OPTION toets en op de ATARI computer ingedrukt terwijl u de machine aanzet. Nadat u de "bleep" hebt gehoord, drukt u op de WAGENTERUGLOOPTOETS. Uw programma begint nu op te laden. Dit duurt enkele minuten.

**Disk**

Uw 800 dient uitgeschakeld te zijn en aanverwante apparatuur, met uitzondering van de disk drive, dient losgekoppeld te zijn. Schakel uw disk drive in. Plaats de diskette in drive één. Houdt de OPTION sleutel naar beneden. Zet uw Atari® 800 computer aan. Vanaf dit moment zal het spel automatisch laden.

**AMSTRAD 464™****Cassette**

Stop de cassette in de recorder (spool evt. terug). Houdt **CONTROL** op de computer ingedrukt en druk op de kleine **ENTER** knop.

Druk dan op **PLAY** (cassette- recorder) en vervolgens op geeft niet welke toets op de computer en het programma zal zich laden.

Andere computerspelletjes hebben vaak uitgebreide instructies om uit te leggen hoe het spel gespeeld wordt.

Hacker™ is niet zoals andere computerspelletjes.

We hebben U verteld hoe U het programma moet laden, we laten de rest aan U over. Een levenschte "kraker" gaat proefondervindelijk te werk en zo moet men dit spel spelen. De enige tip die we U geven is deze: speel Hacker niet als een standaard avontuur. U komt sneller verder als U gewoon dingen uitprobeert in plaats van te overwegen wat de volgende, meest logische stap zou zijn.

Kraak ze!

## ISTRUZIONI PER CARICARE

**COMMODORE 64™****Cassette**

Assicuratevi che tutte le unità periferiche siano disinserite e che il nastro nella cassetta sia riavvolto fino all'inizio.

Premete il tasto SHIFT. Senza rilasciare SHIFT, premete il tasto RUN/STOP. Rilasciate il tasto RUN/STOP e poi il tasto SHIFT. Sullo schermo del televisore leggerete la frase "Press play on tape" (Premete play sul nastro). Quando sullo schermo appare il titolo, premete STOP sul registratore.

**Disco**

Assicuratevi che tutte le periferiche quali i registratori e le stampanti siano disabilitate e che e sia collegata soltanto l'unità a dischi.

Per caricare il dischetto: inserite il dischetto con l'etichetta rivolta verso l'alto. Accendete il computer e l'unità a dischi. Scrivete LOAD "", 8,1. e premete RETURN.

**ATARI 800,XE,XL, 130 XE™****Cassette**

Prima di inserire la cassetta nel registratore, assicuratevi che tutte le periferiche quali le unità a dischi e le stampanti siano disabilitate.

Premete il tasto PLAY sul REGISTRATORE. Premete il tasto START e i tasti di OPTION sul vostro computer ATARI senza rilasciarlo mentre accendete la vostra macchina. Dopo avere sentito un "beep", premete il tasto RETURN. Il programma comincerà così a caricarsi e continuerà per vari minuti.

**Disco**

Il computer Atari® 800 dovrebbe essere spento e collegato solamente all'unità a dischi. Accendete l'unità a dischi. Inserite il dischetto nell'unità uno. Tenere schiacciato il tasto di OPTION. Accendete il computer. Il gioco viene caricato automaticamente in memoria.

**AMSTRAD 464™****Cassette**

Inserite la cassetta nel registratore e riavvolgete il nastro fino all'inizio.

Premete il tasto **CONTROL** e senza rilasciarlo premete il tasto **ENTER**. Premete il tasto **PLAY** sul registratore e poi premete qualsiasi tasto. Il programma comincerà così a caricarsi.

Spesso altri video giochi hanno lunghe istruzioni che spiegano le regole del gioco.

Hacker™ non è come gli altri video giochi.

Dopo avervi detto come caricare il programma... il resto sta a voi. Un vero "hacker" procederebbe a tentativi ed errori... ed è così che si gioca. Il solo suggerimento che vi daremo è questo: non giocate Hacker™ come un'avventura qualsiasi. Scopritre di più e più velocemente solo se tentate una soluzione dopo l'altra, invece di cercare di decidere quale sarebbe la mossa più logica susseguente.

Ed ora cominciate a "Hacking".